

Pengembangan Buku Pedoman Pendidikan Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional untuk Anak Usia 7-9 Tahun

Jelita Ayunda Fitria*, Gregorius Ari Nugrahanta

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author: jelitaayundafitria@gmail.com

Abstract

Lack of interest and motivation to learn is a problem that is often found in elementary school children. This happens because of the low innovation of character education that is easy to learn, so a special guidebook is needed. This study aims to develop a character education guidebook based on traditional games in cultivating the happy learning character of children aged 7-9 years. This research used the ADDIE Research and Development model method with a needs analysis instrument in the form of an open and closed questionnaire which was distributed to ten certified teachers from the Sleman, Kulon Progo, Central Java, Bali and East Nusa Tenggara regions, and involved ten validators as expert judgments, as well as eight children to do limited trials. The results showed that the guidebook developed using the ADDIE stage had a quality score of 3.80 based on the validator's evaluation. This score indicates that the quality of the book has very good criteria so there is no need for improvement. This manual also influences the happy character of students' learning as indicated by an increase in the average self-assessment score. This guidebook has an effect on the character of happy learning with an Effect size r level of 0.99 commensurate with 98.20% including the large effect category and the effectiveness of the guidebook through the N-Gain Score of 87.09% is included in high effectiveness. So the conclusion of this study is that character education guidebooks can be able to foster happy learning characters in children aged 7-9 years.

Keywords : happy learning characters, traditional games, guidebook

Abstrak

Kurangnya minat dan motivasi belajar merupakan masalah yang banyak ditemui pada anak sekolah dasar. Hal tersebut terjadi karena rendahnya inovasi pendidikan karakter senang belajar sehingga diperlukan buku panduan khusus. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional dalam menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 7-9 tahun. Riset ini menggunakan metode *Research and Development* model ADDIE dengan instrumen analisis kebutuhan berbentuk kuesioner terbuka dan tertutup yang dibagikan pada sepuluh guru bersertifikasi dari daerah Sleman, Kulon Progo, Jawa Tengah, Bali dan Nusa Tenggara Timur, dan melibatkan sepuluh validator sebagai *expert judgement*, serta delapan anak untuk melakukan uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku pedoman yang dikembangkan dengan tahapan ADDIE ini memiliki kualitas dengan skor 3,80 berdasarkan evaluasi dari validator. Skor ini menunjukkan bahwa kualitas buku memiliki kriteria sangat baik sehingga tidak perlu ada perbaikan. Buku pedoman ini juga berpengaruh terhadap karakter senang belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan perolehan rerata skor penilaian diri. Buku pedoman ini berpengaruh terhadap karakter senang belajar dengan tingkat *Effect size r* sebesar 0,99 sepadan dengan 98,20% termasuk kategori efek besar dan efektivitas buku pedoman melalui *N-Gain Score* sebesar 87,09% termasuk dalam efektivitas tinggi. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah buku pedoman pendidikan karakter dapat mampu menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 7-9 tahun.

Kata kunci: karakter senang belajar, permainan tradisional, buku pedoman

Article History:

Received 2023-01-16

Revised 2023-03-10

Accepted 2023-03-18

DOI:

10.31949/educatio.v9i1.4475

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dalam menumbuhkan budi pekerti agar mempunyai nilai moral yang baik (Annisa dkk, 2020). Tujuan pendidikan sejatinya untuk membantu individu menjadi pribadi yang bermoral dan cerdas (Sudrajat, 2011). Kurangnya pendidikan karakter menyebabkan hilangnya nilai-nilai luhur kemanusiaan (Widianto, 2015). Untuk membentuk individu yang cerdas diperlukan adanya karakter senang belajar dalam diri siswa. Senang belajar merupakan kemampuan dari seseorang untuk mengembangkan informasi dan keterampilan baru, senang belajar saling berkaitan dengan motivasi belajar, minat belajar dan hasil nilai (Peterson & Seligman, 2004). Karakter senang belajar mampu menumbuhkan pandangan yang baik pada saat proses membentuk suatu keterampilan baru, mempunyai keingintahuan yang tinggi, membentuk pengetahuan baru, dan mempelajari hal baru yang belum pernah dilakukan (Peterson & Seligman, 2004).

Permasalahan pendidikan di Indonesia terletak dari rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Banyak terjadi fenomena krisis penurunan minat belajar, hasil penelitian dari *Save the Children* Indonesia menyatakan bahwa banyak anak Indonesia mengalami penurunan minat belajar dan motivasi untuk belajar saat kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online*, hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan literasi dan numerasi pada anak. Hasil studi yang dilakukan di 46 negara salah satunya di Indonesia telah mendapatkan fakta bahwa 7 dari 10 anak mengungkapkan bahwa mereka jarang belajar selama pandemi berlangsung. Kasus tersebut terjadi akibat rendahnya karakter senang belajar dari dalam diri siswa. Maka demikian perlu adanya pembentukan karakter senang belajar dalam diri anak sejak dini salah satunya dengan menerapkan model belajar efektif.

Pembelajaran efektif merupakan proses belajar yang mampu membentuk pemahaman baik, serta mampu memberikan dampak positif terhadap perubahan perilaku, psikomotorik serta kognitif sehingga siswa mampu menciptakan kemajuan dalam menguasai proses belajar (Yusuf, 2017). Pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan melalui tiga pendekatan yakni dengan *brain based learning*, teori konstruktivisme serta tantangan pendidikan abad-21. *Brain Based Learning* mendukung pembelajaran yang kaya variasi, kaya stimulan serta menyenangkan (Jensen, 2011). Model belajar yang bervariasi akan menimbulkan antusiasme belajar dalam diri anak. Kaya stimulan berarti menerapkan pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indera anak. Dengan begitu, muncul rasa menyenangkan dalam diri anak ketika proses pembelajaran berlangsung. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menyatakan bahwa anak usia 7-9 tahun memasuki tahap perkembangan operasional konkret (Agung, 2019). Artinya anak akan lebih mudah mempelajari suatu hal dengan bantuan media nyata sebagai pendukung belajar. *World Economic Forum* (2015) mengemukakan bahwa penting adanya kemampuan untuk dapat berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, multikultur, dan pengembangan karakter untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad-21. Dapat diringkas bahwa pembelajaran efektif mencakup sepuluh indikator yakni, bervariasi, kaya stimulan, *fun*, operasional-konkret, mampu berpikir kritis, mampu kreatif, komunikatif, kolaboratif, multikultur, dan mengembangkan karakter senang belajar.

Dengan menggunakan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran efektif. Permainan tradisional merupakan warisan leluhur yang wajib untuk dijaga karena menyimpan nilai-nilai moral (Mulyani, 2016). Permainan tradisional dijalankan sesuai tradisi daerah (Hasanah, 2017). Permainan tradisional memuat unsur anti SARA, anti *bullying* dan tidak bias gender. Dalam penelitian ini menggunakan lima permainan tradisional yakni, *oray-orayan* asal Jawa Barat, *mabbangak* asal Sulawesi Selatan, *kucing-kucingan* berasal dari Jawa Tengah, *cak bur* asal Sumatera Barat, *kalengan* asal DKI Jakarta. Pemilihan permainan tradisional yang sudah disesuaikan akan dikembangkan dan dikemas dalam sebuah buku pedoman dengan susunan yang sistematis.

Banyak studi literatur yang meneliti permainan tradisional, dengan menerapkan permainan tradisional dalam proses belajar dapat berpengaruh terhadap perkembangan karakter anak. Dengan menggunakan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran menunjukkan pengaruh terhadap karakter empati (Fajarwati & Nugrahanta, 2021), karakter hati nurani (Pratiwi et al., 2021; Putri & Nugrahanta, 2021), karakter keadilan (Handoko & Nugrahanta, 2022), karakter rasa hormat (Hadi et al., 2021), karakter toleransi (Simamora & Nugrahanta, 2021), dan karakter kontrol diri pada anak usia SD (Murdaningrum & Nugrahanta,

2021). Selain itu, dengan permainan tradisional mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak (Sahidun, 2018). Pada studi literatur terbaru menunjukkan bahwa, dengan pendekatan *Montessori* berpengaruh terhadap karakter integritas (Nugrahanta et al., 2022). Studi literatur lain terkait penerapan permainan tradisional yakni mampu mengembangkan kemampuan sosial pada anak (Sari et al., 2019), kemampuan gerak dasar (Kusumawati, 2017), gerak fundamental (Ariyanto et al., 2020), dan kemampuan numerasi serta perkembangan motorik anak (Susanto, 2011).

Beberapa riset telah dilakukan dalam upaya menumbuhkan karakter senang belajar anak dengan menggunakan berbagai model pembelajaran. Menggunakan model pembelajaran *cooperative learning model Team Games Tournament (TGT)*, *STAD cooperative learning* dan *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika (Udayani & Wulandari, 2020), dengan model *Contextual Teaching and Learning* mampu menumbuhkan minat belajar IPA (Adim et al., 2020). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar anak (Supriyono, 2018).

Dari penelitian terdahulu tersebut dapat diketahui bahwa belum banyak yang meneliti karakter senang belajar secara spesifik dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai kekayaan budaya Indonesia. Kebaruan penelitian ini yakni menggunakan proses berpikir dialektik berdasarkan tiga elemen yakni tesis, antitesis dan sintesis yang bertujuan untuk menemukan suatu ide baru yang akan dituangkan dalam buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional. Tesis awal dimulai dengan menetapkan lima permainan tradisional yang dipilih, sepuluh indikator dari karakter senang belajar sebagai anti tesis, dan model permainan yang sudah dimodifikasi dalam bentuk buku pedoman yakni sebagai sintesis. Permainan tradisional yang dikembangkan yakni *oray-orayan* asal Jawa Barat, *mabbangak* asal Sulawesi Selatan, *kucing-kucingan* berasal dari Jawa Tengah, *cak bur* asal Sumatera Barat, *kalengan* asal DKI Jakarta. Batasan penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu 1) Mengembangkan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional untuk anak usia 7-9 tahun, 2) Mengetahui kualitas penerapan buku pedoman terhadap karakter senang belajar anak usia 7-9 tahun, dan 3) mengetahui pengaruh dari penerapan buku pedoman.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan (R&D) ini menggunakan model ADDIE yang berfokus untuk mengembangkan produk. Tahap pertama ADDIE yakni *Analyze* yang bertujuan untuk melakukan identifikasi gap dengan melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui gaya pembelajaran disekolah yang diterapkan secara nyata dengan gaya pembelajaran yang seharusnya diterapkan. Tahap kedua yakni *Design*, tahap ini dilakukan dengan merancang produk yang diyakini bisa mengatasi permasalahan dari gap yang ditemukan. Tahap ketiga yakni *Develop*, pada tahap ini melibatkan 10 *expert judgement* untuk melakukan validasi menilai kualitas buku pedoman pendidikan karakter sebelum dilakukannya implementasi. Terdapat uji validasi permukaan dan validasi isi yang dilakukan dengan instrumen yang sudah dikembangkan. Tahap kelima yakni *Implement* yang dilakukan dengan uji coba terbatas kepada 8 anak dengan usia 7-9 tahun yang dilakukan di Desa Gaten, Condong Catur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Uji coba terbatas berlangsung pada tanggal 24 juni hingga 30 Juni 2022. Kemudian diakhiri dengan tahap *Evaluate*, yang bertujuan untuk melakukan evaluasi kualitas buku pedoman pendidikan karakter saat sebelum dan sesudah diuji cobakan. Tahap ini dilakukan evaluasi formatif dan juga sumatif berbentuk penilaian diri awal dan penilaian diri akhir. Evaluasi formatif dilakukan setelah permainan tradisional selesai yakni sebanyak lima kali, sedangkan pada evaluasi sumatif dilakukan dua kali yakni, saat sebelum dilakukannya 5 permainan tradisional dan sesudah dilakukan lima permainan tradisional.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan pada tahapan *evaluate* melalui penilaian diri awal dan akhir dengan soal pilihan ganda yang memiliki skor 1-4 pada tiap opsi jawaban dengan keterangan sebagai berikut. Skor 1 mencerminkan sikap apatis dan ketidakpedulian anak, skor 2 mencerminkan *moral knowing*, skor 3 mencerminkan *moral feeling*,

skor 4 mencerminkan *moral action*. Pilihan jawaban ini disesuaikan dengan tiga komponen karakter yang baik (Lickona, 2013). Teknik non tes dilakukan pada tahap *analyze*, berupa kuesioner terbuka dan tertutup yang dibagikan kepada sepuluh guru bersertifikasi untuk memperoleh data analisis kebutuhan. Teknik nontes juga dilakukan pada tahap *develop* untuk validasi buku pedoman. Analisis data dilakukan menggunakan *program computer IBM Statistics 25 for Windows* dengan taraf kepercayaan 95% untuk menghitung normalitas distribusi data, signifikansi data, *effect size*, dan efektivitas buku pedoman terhadap karakter senang belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian model ADDIE akan disajikan secara urut. Tahap pertama *Analyze* yang dilakukan menggunakan *needs assesment* berupa kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup melibatkan sepuluh guru yang telah tersertifikasi dari daerah Sleman, Kulon Progo, Jawa Tengah, Bali dan Nusa Tenggara Timur. Berikut ini disajikan tabel rerata hasil analisis kebutuhan.

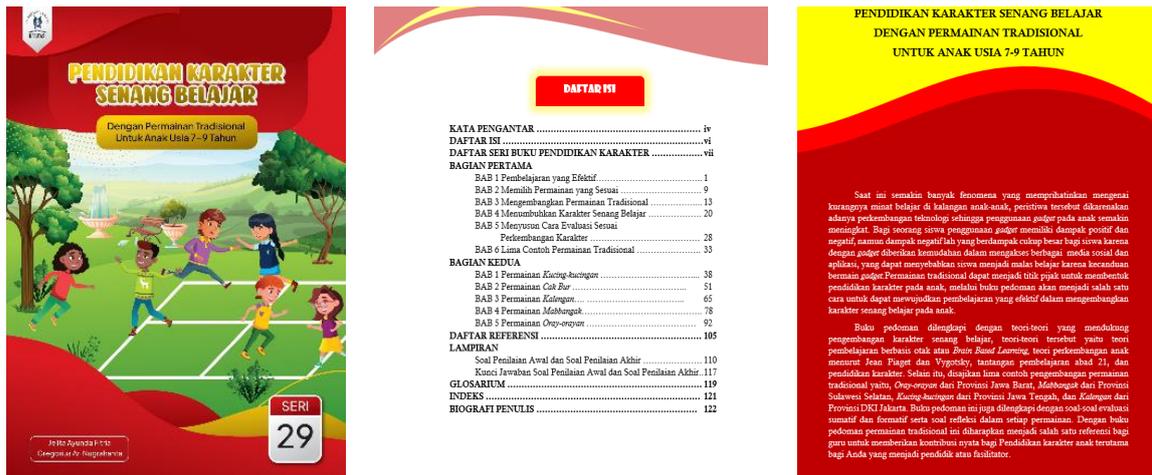
Tabel 1. *Resume* Data Kuesioner Tertutup pada *Needs Asessment*

No	Indikator	Rerata
1	Kaya Variasi	2,20
2	Kaya Stimulan	2,80
3	Mmenyenangkan	2,30
4	Operasional-konkret	2,30
5	Berpikir Kritis	2,00
6	Kreatif	2,60
7	Komunikasi	2,80
8	Kolaborasi	2,40
9	Multikultur	2,10
10	Karakter Senang Belajar	1,50
11	Senang hal baru	1,20
12	Berusaha menyelesaikan tugas	1,00
13	Menyadari belajar itu penting	1,00
14	Dapat menyelesaikan masalah	1,00
15	Dapat mengalokasikan waktu	1,00
	Rerata	1,88

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No	Rentang Skor	Kategori
1	3,26 – 4,00	Sangat baik
2	2,51 – 3,25	Baik
3	1,76 – 2,50	Kurang baik
4	1,00 – 1,75	Sangat kurang baik

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa praktik pembelajaran tersebut hanya mencapai pemerolehan skor rata-rata 1,88 sehingga masuk kedalam kategori “Kurang Baik”. Hasil perolehan data analisis kebutuhan menggunakan skala yang merubah data kuantitatif menjadi data kualitatif disajikan pada tabel 2 (bdk. Widoyoko, 2012). Setelah ditemukan gap lanjut ke tahap *Design*, dengan merancang buku pedoman pendidikan karakter. Buku pedoman ini dikembangkan dan dibagi dalam tiga bagian, yakni bagian awal yang terdiri atas cover depan, kata pengantar dan daftar isi. Bagian tengah yang terdiri dari pengembangan lima permainan tradisional. Bagian akhir yang terdiri dari daftar referensi, lampiran, glossarium, indeks, biodata tentang penulis, dan cover belakang yang memuat ringkasan buku.

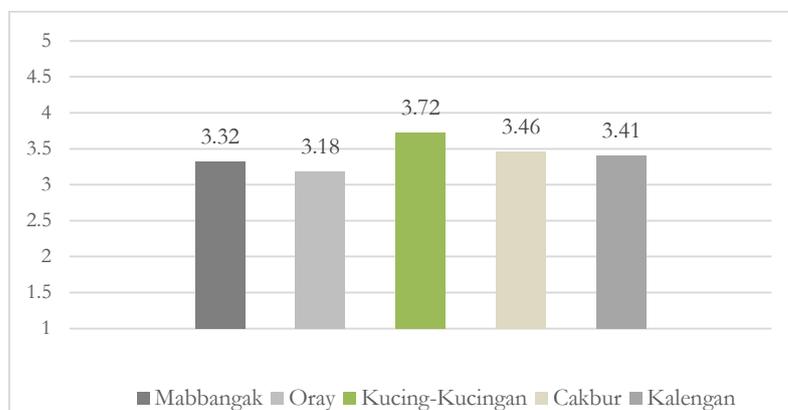


Gambar 2. Buku Pedoman Karakter Senang Belajar Berbasis Permainan Tradisional

Tabel 3. Resume Hasil Validasi

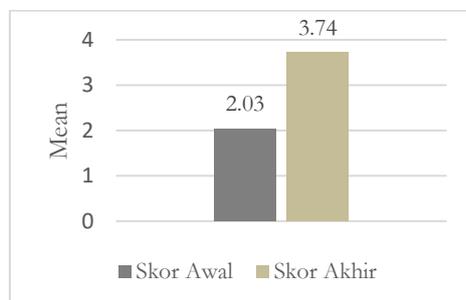
No	Validasi	Skor	Kualifikasi	Rekomendasi
1	Validitas Permukaan			
	a. Kriteria	3,81	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	b. Karakteristik	3,78	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	Validitas Isi I	3,82	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Validitas Isi II	3,90	Sangat baik	Tidak perlu revisi
	Rerata	3,83	Sangat baik	Tidak perlu revisi

Pada tabel 3 menunjukkan hasil dari uji kriteria, karakteristik dan isi dari buku pedoman. Tujuan dari uji kriteria yakni untuk mengetahui keserasian buku yang dibuat dengan kriteria yang telah ditetapkan Puskurbuk (2018). Tujuan dari uji karakteristik untuk mengetahui kesesuaian buku dengan lima indikator dari karakteristik buku pedoman yakni 1) *self-instructional*, 2) *self-contained*, 3) *stand alone*, 4) *adaptif*, dan 5) *user friendly*. Tujuan dari validasi isi untuk mengetahui keselarasan isi buku dengan indikator pembelajaran yang efektif untuk karakter senang belajar. Berdasarkan data yang didapat, rerata skor validasi menunjukkan angka 3,83 sehingga memiliki kualitas “Sangat baik” dan direkomendasikan “Tidak perlu revisi”. Tahap selanjutnya yakni *Implement*, setelah kualitas buku pedoman diketahui, peneliti melakukan uji coba secara terbatas yang mengikutsertakan delapan anak berusia 7-9 tahun. Penelitian ini dilakukan di Desa Gatén, Sleman, Yogyakarta. Sebelum permainan tradisional diimplementasikan, anak-anak mengerjakan penilaian diri awal. Setiap implementasi permainan tradisional anak-anak mengerjakan soal formatif dan refleksi di setiap akhir kegiatan. Setelah lima permainan tradisional dilaksanakan anak-anak mengerjakan penilaian diri akhir. Berikut ini disajikan grafik rerata evaluasi formatif pada setiap permainan tradisional.



Gambar 3. Grafik Evaluasi Formatif

Gambar 3 menunjukkan hasil rerata skor tertinggi pada permainan *Kucing-kucingan* yang berasal dari Jawa Tengah dengan perolehan skor 3,72 dan rerata skor terendah pada permainan *Oray-orayan* berasal dari Jawa Barat dengan skor 3,18. Selama proses implementasi dilaksanakan peneliti mencatat hal-hal penting pada logbook seperti ekspresi anak-anak pada saat bermain, percakapan, kejadian mengesankan, serta sikap-sikap yang mengarah pada perkembangan karakter senang belajar.



Gambar 4. Grafik Evaluasi Sumatif

Pada gambar 4, grafik menunjukkan peningkatan dari hasil penilaian diri awal mendapatkan rerata skor sebesar 2,03 ke penilaian diri akhir dengan rerata skor 3,74. Berdasarkan hasil perhitungan terjadi peningkatan sebesar 84,23%. Setelah besar persentase peningkatan diketahui maka tahap selanjutnya akan melakukan uji normalitas distribusi data dengan teknik analisis *Shapiro Wilk Test*. Data yang normal akan ditunjukkan dengan nilai $p > 0,05$ dan dilakukan analisis dengan statistik parametrik teknik *paired samples t-test*.

Tabel 4. Uji Normalitas Distribusi Data

Teknis Analisis	Tes	W	p	Keterangan
<i>Shapiro Wilk Test</i>	Penilaian diri awal	0,912	0,366	Normal
	Penilaian diri akhir	0,863	0,127	Normal

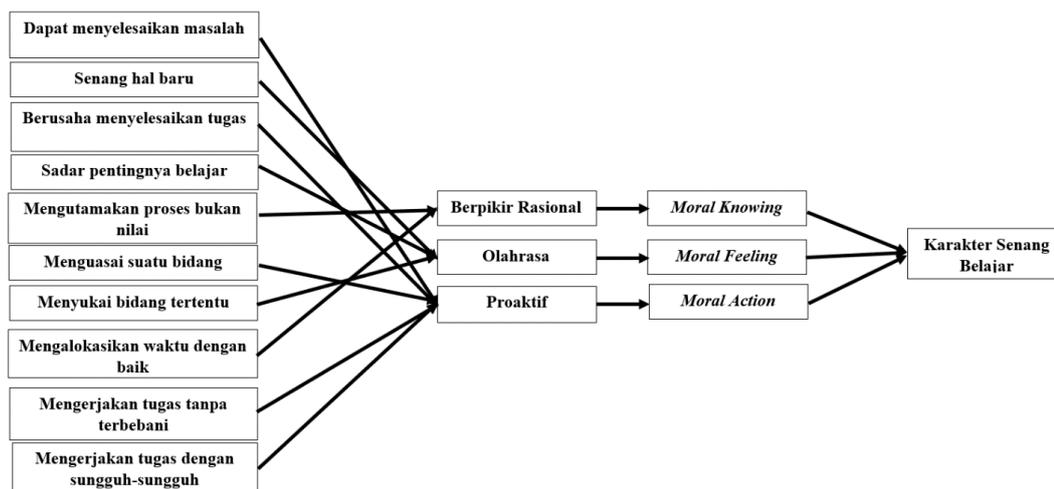
Pada tabel 4 menunjukkan hasil analisis *Shapiro wilk test* untuk uji normalitas distribusi data. Rerata penilaian diri awal $W(7) = 0,912$ dan $p = 0,366$. Rerata penilaian diri akhir $W(7) = 0,863$ dan $p = 0,127$. Pada rerata dua penilaian diri tersebut mendapat $p > 0,05$, sehingga distribusi data dikatakan normal dan dilanjutkan dengan uji signifikansi pengaruh buku pedoman menggunakan model *pre-experimental tipe one group pretest-posttest design* (Cohen dkk, 2007). Uji signifikansi dilakukan dengan analisis parametrik teknik *paired samples t-test* didapatkan hasil rerata penilaian diri awal ($M = 2,025$, $SE = 0,1064$) Lebih rendah dibandingkan dengan penilaian diri akhir ($M = 3,737$, $SE = 0,0497$). Selisih skor signifikan dengan nilai $t(7) = 19,571$, dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) maka H_{null} ditolak. Maka, penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter senang belajar anak usia 7-9 tahun.

Langkah berikutnya akan menguji besar pengaruh untuk melihat besar pengaruh dalam pengimplementasian buku pedoman pendidikan karakter. Berdasarkan hasil hitung besar pengaruh diperoleh $r = 0,99$ termasuk ke dalam kategori “efek besar” yang sepadan dengan persentase besar pengaruh 98,20 %. Maka demikian, penerapan buku pedoman pendidikan karakter berpengaruh sebesar 98,20% pada karakter senang belajar pada anak usia 7-9 tahun. Selanjutnya akan dilakukan analisis *N-gain score* untuk menguatkan keefektifan dari penerapan buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan tradisional.

Tabel 5. Uji efektivitas buku dengan *N-gain Score*

Tes	Rerata Skor	Rentang Skor	SD	<i>N-Gain Score</i> (%)	Kategori
Penilaian diri awal	2,03	1-4	7,23538	87,0973	Tinggi
Penilaian diri akhir	3,74				

Hasil analisis dengan *N-gain score* pada tabel 5 menunjukkan data yang diperoleh mendapatkan skor 87,09 dengan kategori “Tinggi”. Dari uraian *output* analisis data yang sudah dilakukan dengan pengimplementasian buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional memperlihatkan bahwa penerapan buku pedoman dapat berdampak positif terhadap karakter senang belajar. Pada penelitian ini sepuluh indikator karakter senang belajar dibagi ke dalam tiga subvariabel, yaitu berpikir rasional, olah rasa, dan proaktif. Pada klasifikasi tiga subvariabel mengerucut kepada tiga komponen karakter baik yang dikemukakan oleh Lickona (2013) yakni *moral knowing*, *moral feeling* and *moral action* yang merujuk pada karakter senang belajar secara utuh. Pada gambar 7 menunjukkan gambar dari analisis semantik karakter senang belajar.



Gambar 7. Bagan Analisis Semantik Karakter Senang Belajar

Pada penelitian ini mengembangkan buku pedoman yang berlandaskan pada sepuluh indikator dari pembelajaran yang efektif yakni kaya *variety*, kaya stimulan, *fun*, *concrete-operational*, *critical thinking*, kreatif, *communication*, *collaboration*, multikultural, dan senang belajar. Indikator pembelajaran yang efektif tersebut diperoleh dalam teori BBL, teori konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Semyonovich Vygotsky, tantangan pendidikan abad-21 dan karakter senang belajar.

Indikator kaya variasi (*variety*) yakni menggabungkan beberapa macam bentuk kegiatan pembelajaran yang bervariasi (Jensen, 2008). Kaya variasi ditunjukkan dari anak-anak memainkan lima macam bentuk permainan tradisional dari daerah berbeda, menyanyikan lagu daerah dengan lirik yang dimodifikasi sesuai dengan karakter senang belajar, serta mengerjakan soal-soal evaluasi dan refleksi. Indikator kaya stimulasi (*stimulation*) yakni pembelajaran dengan melibatkan unsur visual, auditori, dan psikomotorik (Jensen, 2008) dapat dilihat dari anak-anak saat melihat, mendengarkan, serta mempraktikkan permainan tradisional. Pembelajaran dengan menyenangkan (Jensen, 2008) ditunjukkan dari ekspresi anak-anak yang bergembira saat melakukan permainan, seperti saling kejar-kejaran satu sama lain, saling berlomba untuk memenangkan permainan, dan bersemangat hingga ingin mengulang permainan. Penelitian ini sejalan dengan teori Piaget, anak usia 6-12 masuk dalam tahap operasional konkret, dengan adanya objek konkret dalam proses pembelajaran dapat melatih motorik anak (Ibda, 2015). Penelitian ini melibatkan benda-benda konkret ditunjukkan dari penggunaan alat-alat sebagai perlengkapan bermain seperti biji kemiri dalam permainan *Mabbangak*, dan *Gaco* dalam permainan *Kalengan*. Alat perlengkapan bermain tersebut mudah penggunaannya, sederhana, dan mampu mengembangkan kemampuan gerak dasar anak (Saputra, 2017)

Kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaborasi, multikultur serta pengembangan karakter merupakan kompetensi yang perlu ditanamkan pada pembelajaran abad-21 (*World Economic Forum, 2015*). Pada indikator berpikir kritis ditunjukkan dengan kegiatan mengerjakan soal-soal formatif di setiap akhir permainan dan juga merancang strategi agar *team* nya dapat memenangkan permainan. Penelitian ini selaras dengan teori Vygotsky, Saat anak-anak bermain, mereka akan saling bekerja sama menyusun sebuah

strategi untuk memenangkan sebuah permainan (Santrock, 2008). Kemampuan untuk berpikir kreatif ditunjukkan saat kegiatan mengerjakan soal refleksi dengan menuangkan perasaan setelah bermain dalam wujud karya yang sederhana, seperti membuat gambar dan puisi. Komunikasi ditunjukkan dengan kegiatan berdiskusi dengan *team* lalu menyampaikan hasil dan kesimpulan. Kemampuan kolaboratif ditunjukkan dengan kegiatan ketika anak bekerja sama dalam *team* untuk berusaha memenangkan permainan. Hal tersebut sejalan dengan teori Vygotsky, anak dapat berkembang serta belajar dengan cepat melalui interaksi sosial (Suardipa, 2020). Indikator multikultural dilihat dengan adanya sebanyak 5 permainan tradisional dari berbagai daerah yakni, *oray-orayan* berasal dari Jawa Barat, *mabbangak* asal dari Sulawesi Selatan, *kucing-kucingan* asal dari Jawa Tengah, *cake bur* berasal dari Sumatera Barat, *kalengan* berasal dari DKI Jakarta. Indikator karakter senang belajar ditunjukkan dengan langsung dari respon dan sikap dari anak-anak saat bermain yang menunjukkan karakter senang belajar, seperti senang akan hal baru, dapat mengatasi permasalahan pada saat bermain, dan tidak terbebani saat mengerjakan tugas (Peterson, & Seligman, 2004).

Karakter senang belajar terlihat secara nyata saat anak memainkan lima permainan tradisional. Contohnya, anak-anak menyimak aturan bermain dengan baik, anak-anak mampu mengatur strategi untuk memenangkan permainan, anak terlihat sangat antusias untuk bermain permainan baru, tidak marah dan selalu sportif meskipun kalah bermain. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka senang akan hal baru dan lebih mementingkan proses daripada hasil. Kemampuan pandai dalam suatu bidang dapat terlihat saat anak menggunakan alat-alat bermain dengan baik dan taat pada aturan bermain. Anak-anak bahkan meminta untuk mengulang bermain *Cakbur* karena merasa sangat seru, anak yang menjadi tokoh “*dadi*” dalam permainan *kucing-kucingan* berlari dengan cepat agar *team* nya menang, hal tersebut memperlihatkan bahwa mereka menyukai permainan tersebut. Anak-anak tidak mengeluh untuk mengerjakan soal evaluasi dan refleksi setelah bermain dan mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh menunjukkan bahwa mereka tidak merasa terbebani saat mengerjakan tugas.

Penelitian terdahulu yang sejalan dengan riset ini yakni permainan tradisional mampu membina karakter pada anak usia dini (Andriani, 2012). Permainan tradisional mampu menjadi sarana media belajar untuk menanamkan pendidikan karakter anak (Syamsurrijal, 2020). Dengan menggunakan permainan tradisional mampu membangun keterampilan sosial dan psikomotorik pada anak (Kurniati, 2016). Dari riset tersebut dapat diketahui dengan permainan tradisional bukan hanya dapat menanamkan pendidikan karakter namun juga melatih motorik serta keterampilan sosial.

Penelitian pengembangan buku pedoman pernah dilakukan sebelumnya, dan diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran mampu menumbuhkan karakter empati (Fajarwati & Nugrahanta, 2021), karakter hati nurani (Pratiwi et al., 2021; Putri & Nugrahanta, 2021), karakter keadilan (Handoko & Nugrahanta, 2022), karakter rasa hormat (Reno et al., 2021), karakter toleransi (Simamora & Nugrahanta, 2021), dan karakter kontrol diri pada anak usia SD (Murdaningrum & Nugrahanta, 2021). Selain itu, dengan permainan tradisional mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak (Sahidun, 2018). Pada studi literatur terbaru menunjukkan bahwa, dengan pendekatan *Montessori* berpengaruh terhadap karakter integritas (Nugrahanta et al., 2022). Studi literatur lain terkait penerapan permainan tradisional yakni mampu mengembangkan kemampuan sosial pada anak (Sari et al., 2019), kemampuan gerak dasar (Kusumawati, 2017), gerak fundamental (Ariyanto et al., 2020), dan kemampuan numerasi serta perkembangan motorik anak (Susanto, 2011).

Beberapa riset telah dilakukan dalam upaya menumbuhkan karakter senang belajar anak dengan menggunakan berbagai model pembelajaran. Menggunakan model pembelajaran *cooperative learning model Team Games Tournament* (TGT), *STAD cooperative learning* dan *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika (Udayani & Wulandari, 2020), dengan model *Contextual Teaching and Learning* mampu menumbuhkan minat belajar IPA (Adim et al., 2020). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar anak (Supriyono, 2018). Namun, penelitian tersebut kurang sejalan dengan penelitian ini.

Berdasarkan dari studi literatur terdahulu, belum banyak penelitian yang membahas secara spesifik mengenai pengembangan karakter senang belajar, khususnya pada anak usia 7-9 tahun. Maka dari itu,

penelitian ini berfokus dalam pengembangan buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional menggunakan kebaruan penelitian dengan proses berpikir dialektik. Dengan menggunakan kebaruan tersebut akan menghasilkan suatu gagasan baru. Proses berpikir dialektik pada penelitian ini terbagi ke dalam 4 langkah konkret yakni 1) Permainan tradisional, 2) Belajar efektif, 3) Karakter senang belajar, 4) Buku pedoman. Berikut ini disajikan gambar dari proses berpikir dialektik.



Gambar 8. Diagram Proses Berpikir Dialektik

Dari gambar 8 tersebut menunjukkan rangkaian dari proses berpikir dialektik. Langkah yang Pertama, yakni memilih lima permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter senang belajar lima permainan tersebut yakni *oray-orayan* berasal dari Jawa Barat, *mabbangak* asal dari Sulawesi Selatan, *kucing-kucingan* asal dari Jawa Tengah, *cake bur* berasal dari Sumatera Barat, *kalengan* berasal dari DKI Jakarta. Kedua, unsur pokok dari lima permainan akan ditetapkan pada 10 indikator belajar efektif. Ketiga, mengembangkan 10 indikator karakter senang belajar yang diteliti. Keempat, langkah tersebut menghasilkan sintesis baru berupa buku pedoman pendidikan karakter senang belajar berbasis permainan tradisional.

KESIMPULAN

Buku pedoman yang dikembangkan dengan tahapan ADDIE ini memiliki kualitas dengan skor 3,80 berdasarkan evaluasi dari validator. Skor ini menunjukkan bahwa kualitas buku memiliki kriteria sangat baik sehingga tidak perlu ada perbaikan. Buku pedoman ini juga berpengaruh terhadap karakter senang belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan perolehan rerata skor penilaian diri. Buku pedoman ini berpengaruh terhadap karakter senang belajar dengan tingkat Effect size r sebesar 0,99 sepadan dengan 98,20% termasuk kategori efek besar dan efektivitas buku pedoman melalui N-Gain Score sebesar 87,09% termasuk dalam efektivitas tinggi. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah buku pedoman pendidikan karakter dapat mampu menumbuhkan karakter senang belajar anak usia 7-9 tahun. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melibatkan subjek penelitian dengan skala lebih besar agar memperoleh hasil lebih optimal, dan melibatkan *expert judgement* dengan bidang keahlian yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adim, M., Sri, E., Herawati, B., Nuraya, N., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 3(1), 6–12.
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.

- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48.
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Fundamental Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design-The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cohen, J. (1998). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.)*. New York: Academic Press.
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Handoko, D. A. D. D., & Nugrahanta, G. A. (2022). Memupuk Karakter Keadilan pada Anak Melalui Permainan Tradisional. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 10–24. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1576>
- Hasanah, U. (2017). Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(1), 83–110. <https://doi.org/10.33367/psi.v2i1.346>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Jensen, E. (2008). Brain based learning pembelajaran berbasis otak cara baru dalam pengajaran dan pelatihan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (1st ed.)*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Kusumawati, O. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4, 124–142.
- Lickona, T (2013). *Panduan lengkap mendidik siswa menjadi pintar dan baik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Murdaningrum, N., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peranan permainan tradisional dalam meningkatkan kontrol diri anak usia 6-8 tahun. *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1), 6-8.
- Nugrahanta, G. A., dkk., (2022). Pengaruh program literasi berbasis pendekatan montessori terhadap karakter integritas siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 169-180. doi: <https://doi.org/10.23960/jpa>
- Peterson & Seligman. (2004). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*. New York: Oxford University.
- Pratiwi, A. R. W., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. (2021). Development of Traditional Game Module to Strengthen the Conscience of Children 6-8 Years Old. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20.
- Putri, A. C. M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Kontribusi Permainan Tradisional untuk Hati Nurani Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4518–4531. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1442>
- Reno, T., Hadi, P., Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk sikap hormat anak. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 226–234. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.3108>
- Sahidun, N. (2018). Kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui permainan tradisional. *Journal of Early Childhood Care & Education*, 1413, 13–17.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v1i1.873>
- Sari, C. R., Hartati, S. H., & Yetti, E. (2019). Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.225>
- Simamora, M., & Nugrahanta, G. A. (2021). Permainan tradisional dan kontribusinya untuk karakter toleransi anak. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 635–648.

- Suardipa, I. P. (2020). Sociocultural-revolution ala Vygotsky dalam konteks pembelajaran pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 48–58.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Supriyono. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 43-48.
- Susanto. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358.
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Udayani, I. D. A. T., & Wulandari, I. G. A. A. (2020). Model Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 284–293.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- World Economic Forum. (2015). *New Vision for education unlocking the potential of technology*. Geneva: World Economic Forum.